Synopsis :

Un complot est monté entre deux frères chaotiques à l'intérieur même d'un territoire régit sous l'ordre de la Loi, l'île des cités pourpres. Il décident de se mêler à la population pour ne pas être repérés. Pour ne pas paraître suspect, ils se font passer pour des musiciens nomades et logent dans des auberges du pays afin de ne laisser aucune trace de leur venue. Les frères, Yrec et Matmulan, prévoient de mettre fin à la suprématie de la Loi dans ce pays. Toutefois, lors dune soirée organisatrice, Matmulan décide de laisser tomber d'un coup de tête. Il efface les pages du livre d'invocation de son frère. L'autre fou de rage le tue dun poignard sanglant laissant son livre sous une brique ne laissant rien apercevoir. Yrec quitte le soir même l'auberge, sans régler ce qu'il doit, emmenant avec lui le cadavre de son frère et le déposant dans une grotte non loin du village.

Yrec, ne démordant pas de ses plans, s'installe dans la cave du Temple de la Loi et invoque les Démons du Chaos dont Makaii, disciple d'Aryoch, afin que rien de loyal ne subsiste dans ce pays, à commencer par les villages avoisinants. Ces invocations provoquent des perturbations dans la nature : le temps, les animaux, les comportements étranges de la population. Yrec attend son jour de gloire : l'heure où le pays tout entier prêtera allégeance au Chaos.
Toutefois, il laisse quelques traces de son passage…

Qui est Makaii ?

Elle est le symbole de l'inconstance, du désordre, du changement. Tout d'abord admirée par les Melnibonéens, elle fût ensuite admirée par les autres états chaotiques. Pour l'invoquer, il faut connaître un verset du livre « Au vent de Makaii », une âme vierge et un pendentif en forme de flamme. Pour contrer l'invocation, il faut l'invocateur, le pendentif qui renferme un vent glacial destructeur, et un exemplaire du livre en question afin d'énoncer la phrase : «Manège intarissable, vent de Terre, eau de lumière sombre, disciple des Dragons de feu redonne goût à la mère qui t'a donné son sein, aux joies de la flamme de ton cœur, aux vents de fertilité ».

Contexte

Bangor, proche banlieue de Menii. Un soir, un orage apparaît, l'épaisse couche de nuage ne laisse passer aucun rayon de soleil. Le village, d'ordinaire plutôt grand et animé, reste d'un calme irréel. Personne ne met le nez dehors, pas même les troubadours du cirque. Le vent balaie les feuilles mortes des Arriens (petits arbres qui ne fanent jamais). Toute circulation maritime est interdite. Les bateaux doivent rester au port et la plupart des marins doivent alors séjourner à Menii et ses alentours.

Nos PJs se retrouvent à Bangor, village à 3 heures de Menii. Cette dernière a été prise dassaut par les marins les plus chanceux et les plus rapides. Les auberges de Menii, toutes complètes, ont obligé les autres marins à s'éloigner de la capitale.

Les Personnages :

Ce sont tous des hommes. L'un d'eux est un chaotique pur et dur tandis que les autres oscillent entre la Balance et la Loi. L'intérêt du scénario est de faire s'affronter des PJs ; cela donne du rythme au scénario et rajoute une difficulté aux PJs. Voir fiches des pré-imprimées. Par conséquent, il est important que ce personnage chaotique soit joué en priorité.

Introduction

C'est alors que tous nos personnages, bloqués à cause du mauvais temps, séjournent dans l'auberge « Au sanglier d'Argi ». L'aubergiste leur propose de venir dîner. Ils acceptent. La première scène se passe au dîner.

Cette première scène permet à l'ensemble des joueurs de faire connaissance et de prendre ses marques afin qu'ils se familiarisent avec leurs personnages.

Une fois les présentations faites, l'aubergiste, Isrym Cyroc, propose un ragoût de Rat sauvage, une spécialité du pays. Mettre de l'ambiance à la soirée. On peut rajouter quelques musiciens saltimbanques jouant des morceaux populaires du pays. L'aubergiste explique, un peu gêné, aux PJs qu'il faut qu'ils payent d'avance leur dîner et leur nuit car deux jours auparavant, deux musiciens avaient quitté les lieux sans rien payer. Les deux musiciens en question sont bien évidemment Yrec et son frère Matmulan. Cette petite anecdote apparaît comme évènementielle.

L'auberge

L'auberge se compose d'une grande salle à manger, dune cuisine accolée, de trois chambres clientes et de deux chambres de fonction : celle de l'aubergiste et celle de la serveuse.

Les joueurs doivent sentir une personne saine et bien-vivante dans la peau de l'aubergiste. L'aubergiste est plutôt gros, la trentaine, les cheveux grisonnants et gras avec de longues moustaches.
Il faut absolument que les joueurs se sentent bien et à l'aise.

A table, autour dun bon verre de vin pourpre, un énorme bruit retentit dans toute l'auberge et quelques planches en bois du plafond s'effondrent, et peut-être sur la tête d'un des persos en créant quelques dégâts. Les plus faibles pourront perdre des PdV. S'ils décident de rester « fouiner dans lauberge » ou de regarder s'il n'y a pas d'autres victimes, ils trouverons dans une des trois chambres une petite fille, **Ilia**, 7 ans, cachée dans un placard en train de hurler. Cette petite fille est orpheline et dors cachée dans cette auberge depuis quatre jours.

Toutefois, elle ne sait rien concernant sa famille. Si un des joueur décide de l'aider et de la soigner, il gagnera sa sympathie et sera le plus apte à l'écouter. La **petite fille** désire être emmenée, elle pourra apporter dune aide importante aux joueurs. Elle était présente à l'auberge lorsque qu'Yrec tua son frère. Elle a vu toute la scène. Prise par la peur, elle s'enfuit et se cacha sans savoir la suite. Elle ne sait donc pas où Yrec a emmené son frère.

Elle pourra en parler aux joueurs si l'un deux lui demande des renseignements concernant ces clients étranges dont l'aubergiste a parlé.

Le livre

De plus, s'ils continuent leurs fouilles, ils trouveront dans une des deux autres chambres un livre ancien caché derrière une brique de cheminée qui n'est plus trop cachée car la cheminée a été à moitié ravagée par la foudre. Ce livre est illisible car d'une part, de nombreuses pages ont été arrachées, mais de plus celles qui restent sont blanches. Le livre a été volontairement effacé avec de l'Eau Verte, un produit irréversible effaçant toute encre. Ce livre est l'exemplaire d'Yrec dont Matmulan a prit soin d'effacer.

Le livre : si un des PJs a une connaissances du chaos, il apprendra que ce livre est d'origine chaotique car l'ouvrage est recouvert de dragons **effarouchés** et enragés. La reliure est faite à partir de boyaux de bouffieux (espèce animale rare très respectée chez les disciples de la loi). La teinte du livre approche du pourpre : c'est du sang séché qui a pris un peu la poussière. Toutefois, il est impossible de lire quoi que ce soit. Les pages sont imbibées d'eau verte (utilisée autrefois pour effacer l'encre). L'exemplaire de Matmulan est rédigé en haut Melnibonnéen. Il est incompréhensible. Le livre est composé de deux chapitres : le premier concerne l'invocation même alors que le second décrit la révocation.

S'ils décident de sortir, ils trouveront une ville totalement dévastée par des petites flammes, de l'eau, des écoulements. Les routes sont barrées et gardées par **d'imposants gardes**.

L'aubergiste sait qu'en ce moment des choses étranges arrivent et dépassent le réel. Il explique quelques faits divers étranges : les animaux gémissent toute la nuit comme s'ils allaient être emmenés à l'abattoir. Le froid s'installe brusquement dès la tombée des derniers rayons de soleil. Le temps est de plus en plus inconstant. Certains navires ont échoué sur la côte alors que les courants semblaient favorables, les montagnes ont perdu la moitié de leur faune et de leur flore laissant des cadavres d'animaux vidés de leur sang. Une rumeur circulant dans la ville affirme que le Temple lui-même est imbibé de sang.

Cependant, l'accès y reste bloqué. La petite fille pourra leur parler de cette rumeur à condition que l'un des PJ le lui demande !!! Les joueurs peuvent interroger l'aubergiste. L'aubergiste à également entendu parler de cette rumeur mais lui préfère le silence sauf si l'un des joueurs le menace ou lui échange son information contre un peu d'argent.

Le déclic

L'aubergiste reçoit un parchemin provenant du Temple indiquant que personne ne doivent sortir de leur logis et du village vu les intempéries de plus en plus importantes.

Il propose aux PJs de rester à l'auberge quelques jours, vu la situation. Si toutefois les PJs décidaient d'élucider le soir même tous ces mystères, ils seraient tout de suite arrêtés par d'énormes gardes. Ils seraient dans ce cas relâchés le lendemain matin.

Le lendemain matin, on apprend que le prêtre du temple a été assassiné. Seule sa tête a été retrouvée à l'entrée du Temple. L'aubergiste reçoit à ce moment un parchemin provenant du temple. Il est inscrit : « Cette nuit, notre bien aimé prêtre a été assassiné. Afin de retrouver les meurtriers infâmes de cet acte, chaque villageois, chaque étranger est convié à une recherche active du ou des criminels. Pour cela, les accès du village sont désormais fermés. Il est interdit à tout individu de circuler hors de tout village jusqu'à nouvel ordre. Seul le déplacement intra-muros est autorisé. Les vicinales sont coupées et interdites. Ceux qui oseront à braver ses interdictions seront arrêtés et emprisonnés, voire exécutés s'il se sont rendus coupables d'espionnage. A dites paroles. Le roi. »
Tous les villages voisins sont sous le choc et en colère !!!

Tous les hommes et femmes du village sont requis pour trouver le meurtrier du prêtre appelé populairement : Vent d'Est

Les indices

L'herboriste

Un herboriste peut confier aux PJs qu'un homme a changé de comportement depuis peu : « Ah Myrlin ! Mon ami… J'ai peine à croire ce qu'il lui est arrivé…Ah l'effet de la drogue !!! … Il nous a dit qu'il avait vu un homme imbibé de sang se balader la nuit. Le pauvre fou, il a eu tellement peur de ces visions, que l' apothicaire le garde près de lui ».
Le marchand n'en sait pas plus.

Le Temple du Tonnerre

C'est une petite battisse qui accueille une assemblée chaotique et l'un des PJs le sais. A cet endroit, on pourra trouver un exemplaire du livre complet contenant un manuel permettant de contrecarrer l'invocation. Toutefois, seul le PJ chaotique pourra entrer dans la pièce principale et dissimuler la seconde partie de l'ouvrage, son but étant de faire croire aux autres PJs qu'il est parti récupérer des infos sur les démons. Le joueur doit faire croire qu'il est de la Balance et que son but est de rétablir l'équilibre. Il doit paraître transparent. Les autres PJs attendront dans une petite pièce sombre aux fenêtres à barreaux. Une personne au physique plus que désagréable les regarde, les renifle.

Trahison

Mel Raiser sait que quelque chose se prépare mais ne doit rien dire de peur de se faire tuer par un autre PJ. Cependant, il ne connaît pas tout à fait les termes du complot mais sent qu'il faut le préserver.

Il connaissait vaguement les deux frères et sait qu'ils avaient des idées révolutionnaires.

Son but est de saisir de l'opportunité en faisant aboutir le projet en subtilisant les objets nécessaires. Toutefois, il pourra se faire piéger si un autre PJ s'en rend compte.

Myrlin

Il a vu un homme entrer dans la forêt traînant un sac avec lui. Il est choqué de cette aventure, il est paralysé, il ne peut plus bouger ses jambes même si un des joueurs utilise de la magie pour laider. Il sait que l'homme est de taille moyenne, brun, et c'est tout.

Le Temple

Le Temple est difficile daccès. Depuis la mort du prêtre, les entrées sont vérifiées. Seuls ceux qui ont de bonnes raisons peuvent y avoir accès. Le Temple conserve différents ouvrages dans une bibliothèque gardée. Les PJs doivent montrer les deux livres pour convaincre les gardes. Dans l'enceinte de cette bibliothèque, on pourra trouver l'ouvrage complet.

La Forêt

La Forêt comporte trois points distinctifs tels qu'un espace sans arbre (vu de haut, cet espace a la forme dune flamme), un passage aux pierres de feu (il doit son nom a la couleur de ses pierres) qui mène au troisième : un arbre centenaire tellement gigantesque que l'on aperçoit même pas la cime de ce dernier. Sous ce dernier se trouve une grotte.

Sur le chemin de pierres de feu, le temps s'est assombrit et un vent glacial s'installe petit à petit. Des battements retentissent…Les arbres frissonnent, les oiseaux s'envolent_ Les PJs se retrouvent dans une atmosphère sombre, froide, menaçante, glauque. Les bruits se rapprochent de plus en plus. Au loin, on aperçoit une forme diffuse. Petit à petit, les traits laissent apparaître une créature se dirigeant droit sur les PJs. C'est une espèce provenant du papillon du Chaos. La créature mesure environ 2 mètres tandis que ses ailes mesure environ 10 mètres. La bête a dénormes crocs, des yeux couleur de rubis, des griffes de 20 cm de longs, des ailes nacrées et une fourrure grise. Ses ailes ne lui permettent pas un déplacement rapide dans la forêt. Elle ne peux s'écarter du chemin.

Si les PJs s'en sortent, il découvriront que la bête a été marquée au fer. Cette marque forme une flamme. Celle que les Pjs cherchent.

L'arbre

Une fois arrivés près de l'arbre, les PJs découvriront que l'arbre en question est vraiment gigantesque.

Sous l'arbre se distingue une grotte dont l'accès a été recouvert de terre et de pierre. Il n'est donc pas facile de la trouver. Cette dernière reste difficile d'accès, seule la petite fille peut y accéder. La salle est toute petite et une odeur nauséabonde surgit. La lumière du jour laisse apercevoir quelques statue à l'effigie de Makaii ainsi que des étoffes de célébration.

Dans la grotte, le corps entier d'Yrec et celui décapité du prêtre seront retrouvés sur un autel orné de feu. On pourra également y trouver une carte indiquant un passage entre ce lieu et le sous sol du Temple de la Loi. Le chemin n'a pas l'air très long.

Si les PJs décident de s'y aventurer, il devront creuser pour avoir accès à la grotte. La grotte est très sombre, il faut de la lumière. Sur les parois de cette grotte sont dessinés des Dragons, Makaii, Arioch. Les PJs pourront connaître ces infos par le Mel Raiser s'il désire en parler ou par les illustrations du livre. Quelques inscriptions sont inscrites décrivant les « pièces nécessaires » pour invoquer le démon.
Des bruits étranges et lourds surgissent du bout. On entend comme un troupeau chargeant.

Le bruit devient de plus en plus oppressant et distinct. Les PJ rencontrent une horde de rats. Quelques PJs perdront certainement quelques de PV. Sur les parois de cette grotte sont dessinés des Dragons, Makaii, Arioch. Les PJs pourront connaître ces infos par Mel Raiser s'il désire en parler ou par les illustrations du livre.

Quelques inscriptions sont inscrites décrivant les « pièces nécessaires » pour invoquer le démon.

La planque

Une fois arrivés de l'autre côté, il trouve une pièce de couleur pourpre et or. Cette pièce recouvre une bibliothèque (importante…), des étoffes couleur or. Une énorme table de Chêne est installée. Elle est maquillée de griffes de Dragons, de Papillons du Chaos. Au milieu de celle-ci se trouve une marmite bouillonnante.

Les PJs pourront trouver dans cette salle le pendentif caché dans un tiroir fermé à clef de la bibliothèque.

Dans le même tiroir, on peut trouver un journal intime, celui d'Yrec surlequel est inscrit : « Aujourd'hui, O Grand Jour de ma Gloire, le Temple sera mien, Le Chaos s'imposera, une fois la mort de toute la Loi du Temple »

Une fois le pendentif pris, une fumée verdâtre apparaît . De sa bouche émanent les propos suivants : « Dans une heure, le sort s'accomplira si le destin du Temps le laisse agir ».

Les PJs n'ont qu'une heure pour agir. S'il ne font rien, le territoire tout entier sera sous l'emprise du chaos. Ils ont deux éléments pour vaincre l'invocation : le livre et le pendentif.

Mais où se trouve Yrec ?

La pièce n'offre qu'une issue : une porte qui n'est pas fermée. Derrière cette porte : le fleuve. Une échelle permet de descendre jusqu'au ras de l'eau mais il n'y a pas de bateau.

Les PJs doivent nager jusqu'au rivage parsemé de rochers. Une fois de l'autre côté, ils pourront partir à la recherche d'Yrec.

La course poursuite…
Les PJ sont arrêtés par les soldats de la garde du Temple. L'accès est interdit.
IL FAUT METTRE LA PRESSION AUX PJS !!!!

Le Temps s'écoule…Quelques minutes plus tard plus tard…le ciel s'assombrit de nouveau pour devenir pourpre.. Il ne reste que 20 minutes…

Les PJs doivent ouvrir les portes du Temps à l'intérieur duquel se trouve Yrec dans une des salle ornée d'une statue et d'un autel.

L'heure du Chaos s'approche.

Mel peut alors se retourner franchement contre les autres PJs en se ralliant au rang d'Yrec.

Si les joueurs ne parviennent pas à temps à contre-carrer l'invocation ou si le chaos gagne, alors le pays tout entier sera dominé par Yrec et Mel. Les autres joueurs mourront. Si au contraire les joueurs réussissent leur mission, alors le ciel s'éclaircira, les oiseaux réapparaîtront, la faune et la flore des montagne surgiront, la chaleur et la lumière envahiront le Temple tout entier. Les joueurs seront récompensés par le roi et se feront offrir une jolie femme à la cour ainsi qu'un titre à la noblesse. La petite fille, si elle accompagne les PJ jusqu'au bout sera prise sous l'aile du roi ou d'un des PJs s'il le désire.

The End.

Caractéristiques des Personnages Non-Joueurs

Ilia		
Caractéristiques		
FOR	8	
CON	7	
TAI	7	
INT	12	
POU	9	
DEX	17	
PV Moyens	7	
Armure	/	
Modificateur aux dégats	1D4	
Armes		
Compétences	Déplacement silencieux 85% Se cacher 90%	

Les rats		
Caractéristiques		
FOR	15	
CON	15	
INT	2	
TAI	7	
POU	8	
DEX	7	
PV Moyens	11	
Armure		
Modificateur aux dégats	2 D4	
Armes		
Compétences		

Le papillon du Chaos		
Caractéristiques		
FOR	35	
CON	35	
TAI	30	
POU	13	
DEX	9	
INT	5	
PV Moyens	28	
Armure		
Modificateur aux dégats	1D8	
Armes		
Compétences	Coup de serre 40%	

Les gardes		
Caractéristiques		
FOR	18	
CON	18	
TAI	17	
POU	12	
DEX	12	
INT	9	
PV Moyens	19	
Armure	1D6+1 (heaume porté), cuir et anneaux	
Modificateur aux dégâts	1D4	Dégâts
Armes	Lance 50%- Epée large 45% Petit bouclier 40%	1D8+1+MD - 1D8+1+1D4 R+1D3+1D4
Compétences	Equitation 60% Pister 45% Chercher 35%	

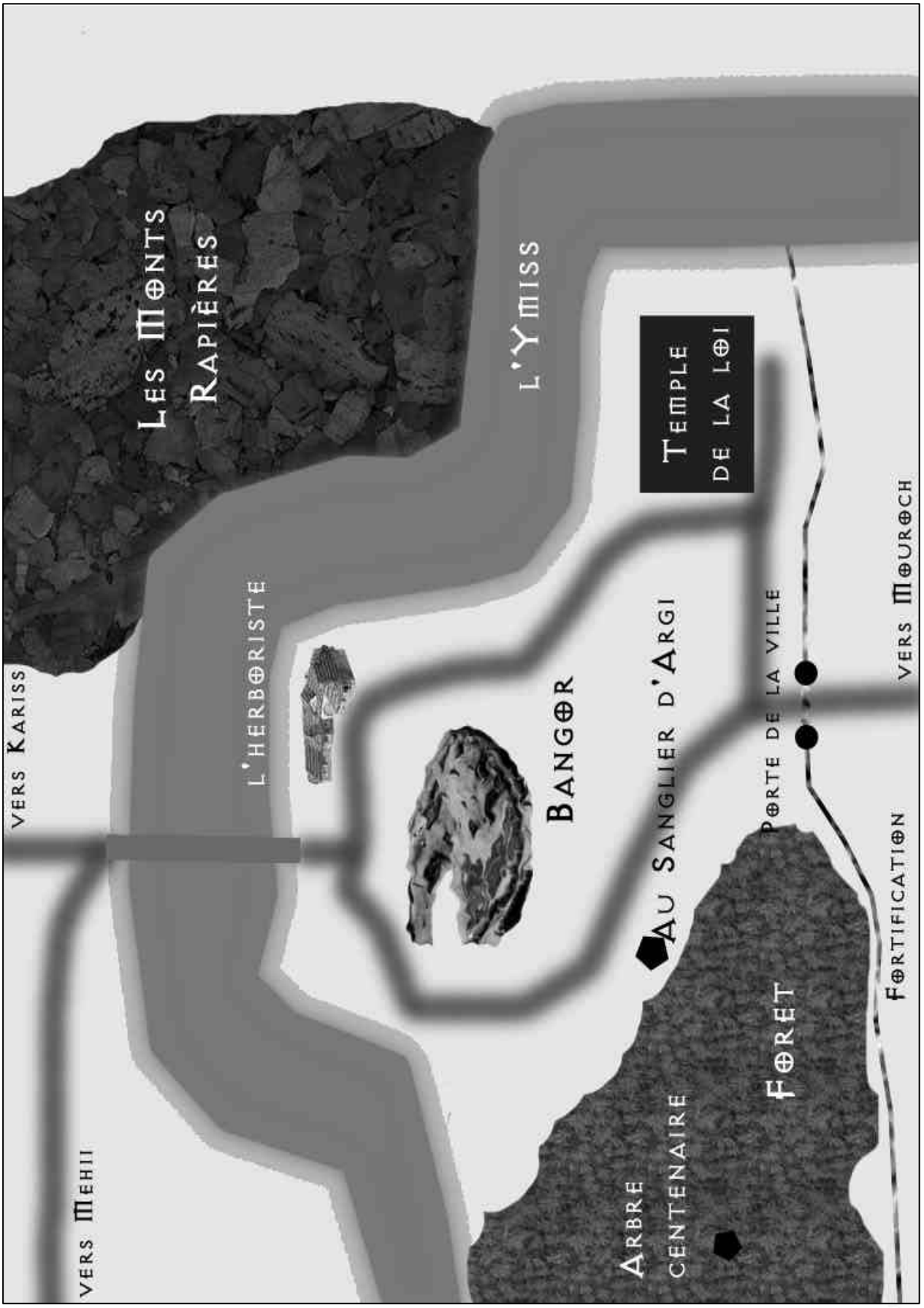
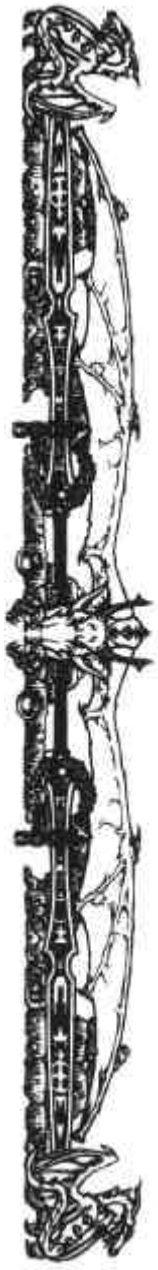
Yrec		
Caractéristiques		
FOR	16	
CON	12	
TAI	12	
POU	18	
DEX	13	
INT	13	
PV Moyens	12	
Armure	1D8+1 (heaume porté), Demi-Plaques	
Modificateur aux dégâts	+1D4	
Armes	Epée large 60% Bouclier entier 55%	1d8+1+1d4 +2d4
Sorts :	Armure Infernale (1-4) Convoquer un démon (1) Convoquer un élémentaire (1) Rasoir Infernal (1-4)	
Caractéristiques	Esquive 60% Jeunes Royaumes 40% Potions 30% Sagacité 40% Se cacher 60%	

Aides de Jeux

Plan réalisés par Julien Nehlig

1 – Plan de la ville (MJ)

2 – Plan de la ville (PJ)


Les Monts Rapières
L'Ymiss
Temple de la Loi
Vers Kariss
L'herboriste
Bangor
Au Sanglier d'Argi
Porte de la ville
Vers Mourch
Vers Mehii
Arbre centenaire
Forêt
Fortification

Vers Kariss
Vers Mehii
Les Monts Rapières
L'herboriste
L'Ymiss
Bangor
Au Sanglier d'Argi
Temple de la Loi
Foret
Porte de la ville
Fortification
Vers Mourch